

KOREAN PATENT ABSTRACTS

(11)Publication number: **1020010034987 A**
 (43)Date of publication of application: **07.05.2001**

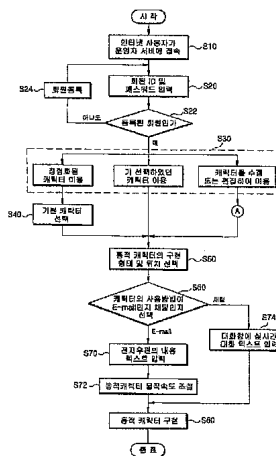
(21)Application number: **1020000034437**
 (22)Date of filing: **22.06.2000**
 (30)Priority: **..**
 (51)Int. Cl **G06F 17/60D0**

(71)Applicant: **PHOTONE COMMUNICATIONS CO., LTD.**
 (72)Inventor: **MUN, GYEONG SU**

(54) METHOD FOR USING ANIMATED CHARACTER CONNECTED TO LETTER CHARACTER IN ELECTRONIC MAIL OR DIALOGUE BASED ON INTERNET

(57) Abstract:

PURPOSE: A method for using an animated character connected to a letter character in an electronic mail or dialogue based on the internet is provided to offer an interest to a user by transmitting a text with an animated character or an animated avatar. CONSTITUTION: An internet user connects to a server of an operator. A member ID and password are inputted. A member login is approved by comparing the inputted information to a member database. It is decided whether the member uses a database having letter characters and animated characters, basic characters used in the past or characters prepared by oneself. If the member does not select basic characters used in the past, the member selects a basic object character of animated characters. If the member selects basic characters used in the past, the member selects an embodying form and position of the selected basic character. It is selected that the member wishes to use the characters in an electronic mail or real time dialogue. If the member selects an electronic mail, the member up-loads the basic character on a predetermined portion of a window a text is inputted thereon, and inputs a text. A velocity of the animated character is adjusted by checking contents of the text of the electronic mail and the velocity of the animated character again. The animated character is connectively moved to a letter inputted by reading an electronic mail or in real time dialogue.



COPYRIGHT 2001 KIPO

Legal Status

Date of request for an examination (20000622)
 Notification date of refusal decision (00000000)
 Final disposal of an application (rejection)
 Date of final disposal of an application (20021115)
 Patent registration number ()
 Date of registration (00000000)
 Number of trial against decision to refuse ()
 Date of requesting trial against decision to refuse ()
 Date of extinction of right ()

(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 공개특허공보(A)

(51) Int. Cl. ⁶ G06F 17/60D0(조기공개)	(11) 공개번호 특2001-0034987
(21) 출원번호 10-2000-0034437	(43) 공개일자 2001년05월07일
(22) 출원일자 2000년06월22일	
(71) 출원인 주식회사 포톤커뮤니케이션즈	문경수
(72) 발명자 문경수	서울특별시 강남구 논현1동 58-3 삼익악기빌딩 3층
(74) 대리인 오종일	서울특별시강서구방화동방화현대2차아파트203-1504
실시예구 : 있음	

(54) 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법

요약

본 발명은 인터넷을 기반으로 하는 전자우편(E-mail)의 송수신 또는 대화(chatting)를 함에 있어서, 문자와 연동하여 움직이는 캐릭터를 이용하여 문자와 더불어 동적캐릭터를 송신하여 수신자가 문자를 읽는 동안 캐릭터가 그 문자 또는 문단의 의미에 맞추어 움직이게 하거나, 양방향 대화시 입력하는 문자 또는 문단의 의미에 따라 캐릭터를 움직이게 하여 좀더 생동감 있는 의미의 전달을 가능하게 하는 방법에 관한 것으로서, 텍스트의 입력내용 중 감정을 표현하는 문자를 분류하여 군(群)으로 나누고, 각 군에 연동하는 캐릭터의 표정, 행동 등을 생성하여 데이터 베이스화하는 준비 단계를 선행하며, 실행단계에서는 일반 사용자(user)로 하여금 정형화된 각 군의 문자와 이와 연동되는 캐릭터를 이용하여 전자우편의 내용을 작성하거나 실시간 대화를 할 수 있도록 하거나, 사용자가 직접적으로 각 군에 해당하는 문자를 정의할 수 있도록 하고 상기 문자와 연동되는 캐릭터를 편집 또는 캐릭터의 각 구성요소를 생성하게 하여 사용자가 정의한 문자 및 동적캐릭터를 이용하여 전자우편이나 실시간 대화를 하게 할 수 있는 방법으로서 나누어 실행할 수 있도록 하는 것을 특징을 한다.

이해도

도2

색인어

캐릭터, 아바타, 전자우편, 대화, 채팅, 인터넷, 텍스트, 문자, 연동

명세서

도면의 간단한 설명

도 1은 본 발명에 따른 동적캐릭터를 이용한 전자우편 또는 대화에 관련되는 운영자 측과 사용자 측을 개념적으로 도시한 도면.

도 2는 사용자가 문자 또는 동적캐릭터가 축적된 데이터 베이스를 이용하여 전자우편 또는 대화를 진행하는 흐름을 나타낸 흐름도.

도 3은 도 2의 "A" 단계인 사용자가 직접 각 군에 정의되는 문자 및 동적캐릭터를 수정 또는 편집하는 흐름을 나타낸 흐름도.

* 도면의 주요부분에 대한 부호의 설명 *

- 10 : 군 데이터 베이스
- 20 : 캐릭터 데이터 베이스
- 30 : 회원 데이터 베이스
- 40 : 메시지 데이터 베이스
- 50 : 운영자 웹 서버
- 61,62,...,6n : 사용자 컴퓨터

발명의 상세한 설명

발명의 목적

발명이 속하는 기술 및 그 분야의 종래기술

본 발명은 인터넷을 기반으로 하는 전자우편(E-mail)의 송수신 또는 대화(chatting)를 함에 있어서, 문자와 연동하여 움직이는 캐릭터를 이용하여 문자와 더불어 동적캐릭터를 송신하여 수신자가 문자를 읽는 동안 캐릭터가 그 문자 또는 문단의 의미에 맞추어 움직이게 하거나, 양방향 대화시 입력하는 문자 또는 문단의 의미에 따라 캐릭터를 움직이게 하여 좀더 생동감 있는 의미의 전달을 가능하게 하는 방법에 관한 것이다.

일반적으로 인터넷을 기반으로 하는 전자우편(E-mail)은 단순 문자 형태의 텍스트(text)로서 이루어지거나, 인터넷 웹 브라우저(Web Browser)를 구동하는 에이치티엠엘(HTML, Hyper Text Markup Language)로 구성되는 페이지(page) 형태로서 문자와 더불어 이미지 등의 그래픽을 동반하여 전자우편의 송/수신이 이루어지게 된다.

텍스트로서 이루어지는 전자우편은 일반적인 워드(word)프로그램과 유사하여, 전자우편 송신자가 전자우편 프로그램, 예를 들면 마이크로소프트 사의 아웃룩익스프레스(Outlook Express), 넷스케이프 사의 넷스케이프 메신저(Netscape Messenger) 또는 웹 메일(Web Mail) 등을 이용하여 키보드를 이용한 문자의 입력에 의하여 송신자가 전하려고 하는 내용을 일반적인 편지의 형태로 하여 작성하고 이렇게 작성된 문서 또는 문자를 인터넷의 기본적인 통신 프로토콜인 티씨피/아이피(TCP/IP, Transmission Control Protocol/Internet Protocol)를 이용하여 웹 서비스에 사용되는 에이치티티피(HTTP, HyperText Transfer Protocol)를 비롯하여, 멀리 떨어져 있는 원격지의 컴퓨터에 로그인 할 수 있게 해주는 텔넷(Telnet), 그리고 파일전송에 사용되는 에프티피(FTP, File Transfer Protocol)와 메일 전송에 사용되는 에스엠티피(SMTP, Simple Mail Transfer Protocol) 등을 이용하여 송신자가 입력한 수신자의 전자우편주소(E-mail address, 개인의 이름이나 id 다음에 "@" 표시가 붙고, 이어서 서버의 도메인 이름이 따라 나오는 형태로 구성되어 있다)로 전달하게 된다.

이렇게 전달된 텍스트형태의 전자우편은 수신자가 전자우편 프로그램에 의하여 전자우편을 수신하고서 이를 읽음으로써 송신자가 전하고자 하는 내용을 파악할 수가 있다.

상기한 텍스트형태의 전자우편은 수기(手記)로 작성한 편지와 다를 바가 없어 무미건조하고 그래픽에 익숙한 컴퓨터 세대에게는 의사의 신속한 전달이 이루어지지 않는다는 단점이 있으며 송신하는 이의 의사를 생동감 있게 전달할 수 없다는 문제점이 있으며, 이러한 문제점을 보완하기 위하여 텍스트의 문자 자체에 색을 입히거나 텍스트의 바탕에 채색을 하여 어느 정도는 무미건조함을 해결하고는 있으나, 본질적인 문제 해결 방법을 제시하고 있지는 못하고 있다.

그리고, 에이치티엠엘(HTML, Hyper Text Markup Language)로 구성하여 웹 브라우저에서 구동되는 웹 페이지(page) 형태로서 문자와 더불어 이미지 등의 그래픽을 동반하여 송/수신하는 전자우편의 경우에는 HTML의 구성에 의하여 화려한 문자와 이와 더불어 다양한 그래픽을 구현할 수가 있으나, 이는 HTML이 일반적인 문자의 형태가 아닌 각종 태그(Tag)를 조합하여 명령어를 작성하여야 하는 어려운 점이 있으며, 각종 HTML작성기 예를 들면, 마이크로 소프트웨어(MS)사의 프론티페이지 익스프레스(Front Page Express), 나모 웹 에디터 등을 이용한다고 하더라도 복잡하고 어렵기는 마찬가지이므로 이를 일반 사용자가 전자우편에 이용한다는 것은 상당히 곤란하다고 할 수 있다.

한편, 인터넷을 기반으로 하는 대화(chatting)에 있어서는, 웹 브라우저를 이용하여 브라우저 내에 대화창을 구성하여 이 대화창을 이용하여 문자를 입력하고, 입력된 문자가 하나 또는 다수의 상대방에게 입력된 문자가 디스플레이(Display)되면서 송신자가 원하는 내용을 전달하도록 하여 대화가 이루어지도록 한다.

상기한 대화창을 이용한 실시간 대화는 문자 즉, 텍스트(Text)의 형태로 이루어지는 것이므로, 송/수신자에게 보여지는 것은 단순 문자로서 이 역시 상기한 텍스트 형태의 전자우편의 송/수신과 동일하게 무미건조하고 그래픽에 익숙한 컴퓨터 세대에게는 의사의 신속한 전달이 이루어지지 않는다는 단점이 있으며 송신하는 이의 의사를 생동감 있게 전달할 수 없는 것이다.

기술한 텍스트(Text) 또는 에이치티엠엘(HTML)로 구현하는 전자우편 또는 실시간 대화에 생동감을 더해 주고, 송/수신자를 식별하도록 하기 위하여 송/수신자가 선택하거나 편집에 의하여 생성하는 이미지 형태의 아바타(Avatar)를 송/수신자의 분신으로서 사용하는 방법이 부가되고 있다.

상기한 아바타는 '애버타'라고도 불리며 일종의 캐릭터(Character) 또는 커리커처(Caricature)형태의 그래픽 아이콘을 일컫는 것으로서 송/수신자의 실제 인물(character)의 특징 있는 부분을 부각시키거나 강조하고 싶은 부분은 강조해서 생성할 수도 있으며, 송/수신자가 좋아하는 연예인 등의 인물을 변형에 의하여 송/수신자의 취향에 맞게 생성할 수도 있으며, 동물 또는 식물을 의인화하거나 변형하여 그래픽화한 것으로서 전자우편 또는 대화에 있어서 송/수신자를 나타낼 수 있는 전령으로서 활용할 수 있는 것이다.

전자우편 또는 실시간 대화에서 아바타를 이용하여 자신을 나타내는 방법은 기존의 텍스트나 HTML형식을 이용하는 경우에 비하여는 생동감이 있고 송/수신자 자신을 표현할 수 있는 방법이 구현된다는 점에서는 진일보 된 것으로서 참고로 할 만한 것이기는 하다.

하지만, 아바타의 생성에 있어서 1) 데이터베이스화된 그래픽 아이콘 중에서 송/수신자인 사용자가 전체 구성을 하나로서 선택하거나 2) 인물(character)을 머리, 몸 그리고 다리 부분 등으로 세분하여 이 중에서 몇 가지의 형상을 조합하여 하나의 아바타를 생성하거나 3) 인물이 구성되는 각 형상을 좀더 세분하여 세밀한 형상을 조합하는 방법을 사용하고 있으므로, 정형화된 형상의 정적인 아바타 만을 이용하여 전자우편의 송/수신 또는 실시간 대화를 하게 되므로 아바타의 그래픽 이미지가 고정되어 있어 동적이지 않으며 동일한 형상을 계속 접하게 되어 싫증을 느낄 수가 있으며, 정형화된 데이터 베이스에서 추출한 데이터를 이용하므로 유사한 형상의 아바타가 다수 생성되어 누구의 아바타 인지를 알 수가 없게 되는 혼란을 일으킬 수도 있는 단점이 있다.

발명이 이루고자하는 기술적 과제

본 발명은 상기한 종래의 전자우편 또는 실시간 대화에 있어서 텍스트(text) 형태로 이루어지는 문자에 의한 의미의 전달이 무미건조하고 생동감이 없으며 신속한 의미의 전달이 이루어지지 않는다는 문제점, 에이치티엠엘(HTML)에 의하여 구현되는 웹 페이지 형태에 의한 의미 또는 내용의 전달에 있어서는 웹 페이지를 화려하고 생동감 있게 제작할 수는 있지만 태그(Tag)를 조합하여 명령어를 작성함에 곤란함이 존재한다는 점, 인터넷을 기반으로 하는 실시간 대화에 있어서 이 또한 텍스트 형태로 의미를 전달하게 되므로 무미건조하고 생동감이 없으며 신속한 의미의 전달이 이루어지지 않는다는 단점이 존재하며, 아바타를 이용하여 전자우편 또는 실시간 대화를 하는 경우에는 정형화된 정적인 형상의 아바타만을 이용하여 전자우편의 송/수신 또는 실시간 대화를 하게 되므로 아바타의 그래픽 이미지가 고정되어 있어 동적이 아니며 동일한 형상을 계속 접하게 되어 실증을 느낄 수가 있으며, 정형화된 데이터 베이스에서 추출한 데이터를 이용하므로 유사한 형상의 아바타가 다수 생성되어 혼란을 일으킬 수도 있는 단점을 해결하기 위하여, 전자우편에 있어서는 입력된 문자와 연동하여 그 문자 또는 문단의 의미와 연동하여 움직일 수 있는 동적캐릭터(Animated Character) 또는 동적아바타(Animated Avatar)(이하 "동적캐릭터"라 한다)를 이용하여 텍스트와 더불어 동적캐릭터를 동시에 송신하여 수신자가 문자를 인식하는 동안에 그 문자 또는 문단의 의미에 맞추어 캐릭터가 동작하도록 하고, 실시간에 의한 대화(Chatting)에 있어서는 각 대화자가 입력하는 문자 또는 문단의 의미에 따라 캐릭터가 움직일 수 있도록 하는 데 그 기술적 과제가 있다.

발명의 구성 및 작용

본 발명의 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법은 상기한 기술적과제를 실현하기 위하여 텍스트의 입력내용 중 감정을 표현하는 문자를 분류하여 군(群)으로 나누고, 이를 데이터 베이스화하고, 각 군에 해당하는 캐릭터의 표정, 행동 등을 생성하여 이 또한 데이터 베이스화하고, 상기한 각 군의 감정에 해당하는 캐릭터의 표정, 행동 등을 서로 연결하여 연동될 수 있도록 하는 준비 단계를 선행한다. 이러한 단계는 동적캐릭터를 제공하고자 하는 운영자 측에서 마련하여 이루어지는 것이며, 계속적인 갱신(update)이 가능하도록 하여 이루어지는 것이다.

상기한 준비단계를 거친 후에 실행단계에서는 일반 사용자(user)로 하여금 정형화된 각 군의 문자와 이와 연동되는 캐릭터를 이용하여 입력하는 문자와 연동되는 동적캐릭터를 이용하여 전자우편의 내용을 작성하거나 실시간 대화를 할 수 있도록 하거나, 사용자가 직접적으로 각 군에 해당하는 문자를 정의할 수 있도록 하고 상기 문자와 연동되는 캐릭터를 편집 또는 캐릭터의 각 구성요소를 생성하게 하여 사용자가 정의한 문자 및 동적캐릭터를 이용하여 전자우편이나 실시간 대화를 하게 할 수 있는 방법으로 나누어 실행할 수 있도록 한다. 즉, 사용자가 상기한 각 군(群)에 정의되어 있는 문자와 이에 대응하는 캐릭터의 움직임을 수정 또는 편집없이 이용하거나, 사용자 스스로 각 군에 정의되는 문자를 수정 또는 편집하거나 캐릭터의 선택 및 움직임을 수정, 편집 또는 생성하여 이를 이용할 수가 있는 것이다.

이하, 첨부한 도면을 참고로 본 발명의 실시예를 설명한다.

도 1은 본 발명에 따른 동적캐릭터를 이용한 전자우편 또는 대화에 관련되는 운영자 측과 사용자 측을 개념적으로 도시한 도면이고,

도 2는 사용자가 문자 또는 동적캐릭터가 축적된 데이터 베이스를 이용하여 전자우편 또는 대화를 진행하는 흐름을 나타낸 흐름도이며,

도 3은 도 2의 "A" 단계인 사용자가 직접 각 군에 정의되는 문자 및 동적캐릭터를 수정 또는 편집하는 흐름을 나타낸 흐름도이다.

먼저, 준비단계를 상세히 설명하면 다음과 같다.

인간의 감정을 나타내는 "희, 노, 애, 략"을 근간으로 하여 각 감정에 대한 정도를 3단계인 '높음', '보통' 그리고 '낮음'으로 나누어 총 12군으로 분류하고, 각 군에 해당하는 단어들을 입력하여 각 군을 식별코드로 하여 군 데이터베이스(10)를 구축하는 과정을 거치고, 여러 종류의 캐릭터를 생성하여 놓고 각 캐릭터의 표정과 행동을 상기 12군에 해당하는 형태를 만들어 놓아 각 12군의 식별코드와 대응시킬 수 있도록 하여 캐릭터 데이터베이스(20)를 구축하는 단계를 거치게 되고, 회원에 대한 데이터를 축적하는 회원 데이터 베이스(30) 및 회원이 작성한 메시지를 축적하는 메시지 데이터 베이스(40)를 구축하면 준비단계는 종료된다. 상기의 데이터 베이스 (10,20)는 각 군에 대한 문자의 추가, 수정, 편집 등이 가능하고 캐릭터에 대한 표정과 행동을 수정, 추가 또는 편집이 가능하도록 하며, 회원 데이터 베이스(30)는 기존 회원의 등록사항의 갱신 또는 신규 회원의 등록을 가능하게 하며, 메시지 데이터 베이스(40)는 회원이 작성한 메시지를 저장하여 이를 수신자에게 송신할 수 있도록 하거나 회원이 재작성할 수 있도록 한다.

상기에서와 같이 구축된 데이터 베이스를 활용하여 문자 또는 동적캐릭터를 이용한 전자우편 또는 대화를 진행하는 경우에는 전자우편 또는 대화를 진행할 인터넷 사용자(61,62,...,6n)가 운영자 측의 서버(50)에 접속하는 접속단계(S10);

운영자의 웹 사이트에 기 등록된 회원인 경우에는 회원 아이디(10) 및 비밀번호(Password)를 입력하게 하는 로그인 정보 입력단계(S20); 입력된 정보를 회원 데이터 베이스(30)와 비교하여 본 발명에 의한 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용할 수 있도록 승인하는 회원로그인 승인단계(S22); 등록된 회원이 아닌 경우에는 회원 등록을 하게 하여 본 발명에 의한 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용할 수 있도록 하는 회원등록 단계(S24);

를 거치게 하고

운영자가 정형화하여 놓은 문자 및 동적캐릭터의 데이터 베이스(10,20)를 이용할 것인지, 기존 회원인 경우엔 기 선택한 기본 캐릭터를 그대로 이용할 것인지 또는 회원인 사용자가 각 군의 문자 및 각 군과 연동되는 동적캐릭터를 수정, 편집하여 자신만의 분류된 문자 및 동적캐릭터를 이용할 것인지를 선택하게 하는 이용/편집 선택단계(S30);

상기의 이용/편집 선택단계인 S30단계를 수행할 때 기 선택한 기본 캐릭터를 이용하지 아니 하는 선택을 한 경우에는 동적캐릭터의 기본 대상이 되는 캐릭터를 선택하는 기본 캐릭터 선택단계(S40);

이 선택단계에서의 캐릭터는 이미 구축이 되어 있거나 사용자에게 의하여 갱신이 된 캐릭터 중에서 선택하는 것으로서 그 예로서 송/수신자의 실제 인물(character) 또는 송/수신자가 좋아하는 연예인 등의 인물 캐릭터이거나 동물, 식물의 캐릭터, 그리고 영화, 만화 등의 주인공 등의 캐릭터이거나 이들을 변형 또는 일정부분을 변형, 확대한 인물을 그래픽화한 캐릭터를 그 예로서 제시할 수가 있으며, 선택한 기본 캐릭터는 회원 데이터 베이스에 축적되어 다음 번 접속시 이를 계속적으로 이용할 수 있도록 한다.

상기에서 사용자가 문자 및 동적캐릭터를 수정 또는 편집을 원하는 경우에는 "A" 과정을 거치게 하여 문자 및 동적캐릭터의 데이터 베이스(10,20)를 갱신할 수 있도록 하는데, 이 "A" 과정은 차후에 설명하기로 한다.

전 접속에서 기 선택하였던 캐릭터 사용하는 경우, 기본 캐릭터를 선택하는 경우 및 상기한 "A" 과정을 거쳐 캐릭터를 수정/편집한 후에는 선택한 기본 캐릭터의 구현 형태 및 구현되는 위치를 선택하는 구현 형태/위치 선택단계(S50);

이 단계는 수신자에게 보낼 텍스트 형태의 메시지에 있어서 메시지 페이지의 일정 부 족, 메시지 페이지의 상하좌우 등의 위치와 그 위치를 고수하면서 입력되는 문자와 연동하여 캐릭터가 움직일 것인지 또는 메시지 페이지에 입력된 문자의 상부를 이동하면서 움직일 것인지를 선택하는 단계를 말하는 것으로서, 일정위치에서 사용자가 입력한 문자가 속하는 군과 연결된 동작을 할 것인지, 입력된 문자를 수신자가 읽는 속도를 감안하여 문자 위를 이동하면서 동작을 할 것인지 또는 동적캐릭터 외부의 일정부에 메시지 창을 형성하여 캐릭터가 움직이면서 상기 일정부에 메시지가 띄워지게 할 것인지를 선택하는 것을 말한다.

감정을 나타내는 문자를 구별하여 놓은 군 데이터 베이스(10)에서 각 군에는 식별코드가 부여되어 있으며, 이와 대응하는 캐릭터 데이터 베이스(20)에서 각 캐릭터의 표정 또는 행동에 상기한 각 군과 연동하는 식별코드가 부여되어 있으므로 각 문자가 속하는 군 별로 캐릭터가 움직이게 되는 것이다.

상기한 구현 형태/위치 선택단계를 거친 후에는 사용자가 캐릭터를 이용하고자 하는 유형이 전자우편인지 실시간 대화인지를 선택하는 이메일/채팅 선택단계(S60);

상기의 S60단계에서의 선택이 전자우편인 경우에는 텍스트를 입력할 창과 더불어 상기 S40단계에서 선택한 기본 캐릭터를 상기 S50단계에서 선택한 구현형태와 위치에 띄우고 텍스트를 입력할 수 있도록 하는 전자우편 텍스트 입력 단계(S70);

상기에서 작성된 전자우편의 텍스트 내용과 동적캐릭터가 움직이는 속도를 다시 점검하여 동적캐릭터의 움직이는 속도를 조절할 수 있도록 하는 동작속도 조절단계(S72);

를 거치게 하고 상기의 동작속도 조절단계에서 동적캐릭터의 움직이는 속도는 바람직하게는 10단계로 나누어져 있으며 기본적으로는 그 중간인 5단계가 기본(default)으로 설정되어 있는 것으로서 사용자가 작성을 완료한 전자우편을 임시로 저장한 후에 다시 읽어보면서 동적캐릭터의 움직이는 속도가 느린 경우에는 6 ~ 10단계로 단계를 조절하여 속도를 높이고, 동적캐릭터의 움직이는 속도가 빠른 경우에는 4 ~ 1단계로 단계를 조절하여 속도를 줄이도록 할 수 있게 하여 최적의 캐릭터 움직임을 만들어 최종적인 전자우편의 내용과 동적캐릭터의 움직임을 확정한다.

상기의 S60단계에서의 선택이 실시간 대화인 경우에는 실시간 대화창을 띄우고 상기 S50단계에서 선택한 캐릭터의 구현형태와 위치에 캐릭터를 띄우고 텍스트를 입력하게 하는 실시간 대화 텍스트 입력 단계(S74);

를 거치게 한다.

상기의 전자우편의 선택에 의하여 입력되는 텍스트(문자)와 입력된 문자와 연동되는 캐릭터는 메시지 데이터 베이스에 축적이 됨과 동시에 사용자가 전자우편을 보내고자 하는 경우에는 입력되는 수신자의 주소로 송신하게 되며 이러한 송신은 인터넷의 기본적인 통신 프로토콜인 티씨피/아이피(TCP/IP, Transmission Control Protocol/Internet Protocol)를 이용하여 웹 서비스에 사용되는 에이치티피(HTTP, HyperText Transfer Protocol)를 비롯하여, 멀리 떨어져 있는 원격지의 컴퓨터에 로 그운할 수 있게 해주는 텔넷(Telnet), 그리고 파일전송에 사용되는 에프티피(FTP, File Transfer Protocol)와 메일 전송에 사용되는 에스엠티피(SMTP, Simple Mail Transfer Protocol) 등을 이용하여 송신자가 입력한 수신자의 전자우편주소로 전달하게 되는 것이다.

전달된 전자우편을 수신자가 읽거나 실시간 대화에 의하여 입력된 문자와 연동하여 움직이는 캐릭터가 구현되는 동적캐릭터 구현단계(S80);

로서 본 발명에 의한 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법이 종료하게 된다.

상기한 동적 캐릭터 구현단계인 S80단계에서 전자우편을 수신한 자는 자신의 전자우편 텍스트 페이지의 일정부에 구성되어 있는 속도 조절 버튼(상기 S72단계에서 사용자가 동적캐릭터의 움직이는 속도를 조절 한 것과 동일한 단계인 10단계로 구성되어 있는 버튼)을 눌러서 캐릭터의 움직임을 빠르게 혹은 느리게 조절하여 수신자의 취향에 맞는 캐릭터의 움직임으로 전자우편 및 동적캐릭터를 볼 수 있도록 하는 것을

부가할 수 있다.

상기 동적 캐릭터의 구현은 앞서 설명한 바와 같이 감정을 나타내는 문자를 구별하여 놓은 군 데이터 베이스(10)에서 각 군에는 식별코드가 부여되어 있으며, 이와 대응하는 캐릭터 데이터 베이스(20)에서 각 캐릭터의 표정 또는 행동에 상기한 각 군과 연동하는 식별코드가 부여되어 있으므로 각 문자가 속하는 군 별로 캐릭터가 움직이게 되는 것이다.

상기에서 전달된 전자우편을 수신자가 읽는 경우에는 송신한 사용자가 선택한 캐릭터의 구현형태와 구현 위치에 따라 문자와 더불어 동적캐릭터가 디스플레이 되고, 실시간 대화의 경우에는 하나 또는 다수의 대화 참여자에게 사용자가 입력하는 문자와 더불어 캐릭터가 동적으로 디스플레이 된다.

이러한 캐릭터의 동적구현은 애니메이션드 자아이에프(Animated GIF, Graphics Interchange Format), 애플릿(Applet), 플래시(Flash), 다이내믹 에이치티엠엘(Dynamic HTML) 등 동적표현이 가능한 툴(Tool) 들을 사용할 수가 있으며, 캐릭터 그래픽에 있어서는 벡터(Vector), 래스터(Raster), 비트맵(Bit Map) 등의 포맷을 이용한다.

그리고, 데이터 베이스에 있어서는 오라클(Oracle), 디베이스(dBASE), 디버투(DB2), 사이베이스(Sybase), 임와이에스큐엘(mysql), 엠에스큐엘(mSQL), 오디비씨(ODBC), 마이크로소프트 액세스(MS Access), 에스큐엘서버(SQL Server) 또는 인포믹스(Infomix) 등의 데이터 베이스 구축 프로그램을 사용하여 데이터 베이스를 구축한다.

상기한 본 발명의 실시 예는 데스크탑 컴퓨터를 이용한 인터넷 기반뿐만 아니라 왁(WAP, Wireless Application Protocol)이나 엠이(ME, Microsoft Explorer)를 이용하는 모바일(Mobile) 인터넷을 이용한 인터넷 기반에서도 적용할 수 있으며, 전자우편의 방식이 전자카드(E-card, Electronic card)또는 모바일카드(M-card, Mobile card)방식, 그리고 문자의 전송방식이 단문자서비스(SMS, Short Message Service) 또는 통합메시징시스템(UMS, Unified Messaging System)에도 적용할 수 있는 것이다.

사용자가 문자 및 동적캐릭터를 수정 또는 편집을 할 경우에 "A" 과정을 거치게 하는바 "A" 과정은 먼저 각 군별로 리스트가 띄워지는 리스트뷰단계(S41);

사용자가 띄워진 리스트에서 수정 또는 편집할 군을 선택하는 군 선택단계(S42);

선택된 군에 축적된 문자들이 띄워지는 문자 디스플레이 단계(S43);

사용자가 띄워진 문자를 수정하거나, 새로운 문자를 추가하는 문자 수정/추가 단계(S44);

문자의 수정 또는 추가가 완료되면 각종 캐릭터의 유형이 띄워지는 캐릭터뷰단계(S45);

띄워진 각종 캐릭터 중에서 하나를 선택하는 수정/편집할 캐릭터 선택단계(S46); 및

선택에 의하여 띄워진 캐릭터의 표정 또는 행동을 수정 또는 편집하는 캐릭터 수정/편집 단계(S47);

로서 문자 및 캐릭터를 수정, 추가 또는 편집을 종료하게 되어 사용자는 자신만의 독특한 문자와 동적캐릭터를 기본캐릭터로서 이용할 수 있게 되는 것이다.

상기한 본 발명의 상세한 설명은 그 한 실시 예를 예시한 것에 불과한 것으로서, 입력되는 문자의 분류 방법, 캐릭터의 표정 및 행동의 생성방법 등의 변형에 따라 다양한 실시가 가능한 것이며, 인터넷 기반에서 작동하는 각종 시스템에도 적용할 수 있는 것이므로 본 발명의 권리범위가 상기한 실시 예에 한정되는 것은 아님은 자명한 것이라고 하겠다.

발명의 효과

상기한 바와 같이 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 실시간 대화에 있어서 입력하는 문자 또는 문단의 내용에 맞추어서 연동하여 동작하는 본 발명의 동적캐릭터를 이용함으로써 텍스트와 더불어 동작을 보여 주어 송신자의 의미 전달이 확실하게 되고, 생동감이 있는 전자우편 또는 채팅이 이루어질 수 있으며, 사용자 자신이 캐릭터의 표정 또는 행동을 임의로 수정 또는 편집할 수가 있으므로 자신만의 독특한 캐릭터 및 동작을 구현할 수가 있어 항상 동일한 표정 또는 행동을 하지 아니하므로 지겹지 아니하고 실증을 내지 아니하는 효과가 있으며, 전자우편 또는 실시간 대화가 일상화된 세대에게 그 공감대를 형성할 수 있는 효과가 있으며, 인터넷 기반에서 작동하는 모바일 인터넷, UMS 등에도 넓게 적용할 수 있는 효과가 있고, 또한 전자우편에서 동적캐릭터의 움직이는 속도를 조절할 수 있도록 하여 속도의 단계에 따른 캐릭터의 상이한 움직임의 느낄 수 있도록 하는 효과가 있다.

(57) 청구의 범위

청구항 1

인터넷 기반에서의 전자우편 또는 실시간 대화를 함에 있어서, 텍스트의 입력내용 중 감정을 표현하는 문자를 분류하여 군(群)으로 나누고, 이를 데이터 베이스화하고, 각 군에 해당하는 캐릭터의 표정, 행동 등을 생성하여 이 또한 데이터 베이스화하고, 상기한 각 군의 감정에 해당하는 캐릭터의 표정, 행동 등을 서로 연결하여 연동 될 수 있도록 하는 준비 단계를 선행하며, 상기 준비단계를 거친 후에 실행단계에서는 일반 사용자(user)로 하여금 정형화된 각 군의 문자와 캐릭터를 이용하여 입력하는 문자와 연동되는 동적캐릭터를 이용하여 전자우편의 내용을 작성하거나 실시간 대화를 할 수 있도록 하거나, 사용자가 직접적으로 각 군에 해당하는 문자를 정의할 수 있도록 하고 상기 문자와 연동되는 캐릭터를 편집 또는 캐릭터의 각 구성요소를 생성하게 하여 사용자가 정의한 문자 및 동적캐릭터를 이용하여 전자우편이나 실시간 대화를 하게 할 수 있는 방법으로 나누어 실행할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 2

제 1항에 있어서, 상기 준비단계에서 구축한 데이터베이스는 동적캐릭터를 제공하고자 하는 운영자 측에서 마련하여 이루어 지는 것이며, 지속적인 갱신(update)이 가능하도록 하여 이루어지는 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 3

제 1항에 있어서, 상기의 준비단계에서 데이터베이스는 인간의 감정을 나타내는 "희, 노, 애, 락" 을 근간으로 하여 각 감정에 대한 정도를 3단계인 '높음', '보통' 그리고 '낮음'으로 나누어 총 12군으로 분류하고, 각 군에 해당하는 단어들을 입력하여 각 군을 식별코드로 하여 군 데이터베이스(10)를 구축하는 과정을 거치고, 여러 종류의 캐릭터를 생성하여 놓고 각 캐릭터의 표정과 행동을 상기 12군에 해당하는 형태를 만들어 놓아 각 12군의 식별코드와 대응시킬 수 있도록 하여 캐릭터 데이터베이스(20)를 구축하는 단계를 거치게 되고, 회원에 대한 데이터를 축적하는 회원 데이터 베이스(30) 및 회원이 작성한 메시지를 축적하는 메시지 데이터 베이스(40)를 구축하여 이루어진 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 4

제 1항에 있어서, 상기의 군 및 캐릭터 데이터 베이스 (10,20)는 각 군에 대한 문자의 추가, 수정, 편집 등이 가능하고 캐릭터에 대한 표정과 행동을 수정, 추가 또는 편집이 가능하도록 하며, 회원 데이터 베이스(30)는 기존 회원의 등록사항의 갱신 또는 신규 회원의 등록을 가능하게 하며, 메시지 데이터 베이스(40)는 회원이 작성한 메시지를 저장하여 이를 수신자에게 송신할 수 있도록 하거나 회원이 재 작성할 수 있도록 한 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 5

제 1항에 있어서, 상기 실행단계는 전자우편 또는 대화를 진행할 인터넷 사용자(61,62,...,6n)가 운영자 측의 서버(50)에 접속하는 접속단계(S10);

운영자의 웹 사이트에 기 등록된 회원인 경우에는 회원 아이디(ID) 및 비밀번호(Password)를 입력하게 하는 로그인 정보 입력단계(S20); 입력된 정보를 회원 데이터 베이스(30)와 비교하여 본 발명에 의한 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용할 수 있도록 승인하는 회원로그인 승인단계(S22); 등록된 회원이 아닌 경우에는 회원 등록을 하게 하여 본 발명에 의한 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용할 수 있도록 하는 회원등록 단계(S24);

운영자가 정형화하여 놓은 문자 및 동적캐릭터의 데이터 베이스(10,20)를 이용할 것인지, 기존 회원인 경우에 기 선택한 기본 캐릭터를 그대로 이용할 것인지 또는 회원인 사용자가 각 군의 문자 및 각 군과 연동되는 동적캐릭터를 수정, 편집하여 자신만의 분류된 문자 및 동적캐릭터를 이용할 것인지를 선택하게 하는 이용/편집 선택단계(S30);

상기의 이용/편집 선택단계인 S30단계를 수행할 때 기 선택한 기본 캐릭터를 이용하지 아니 하는 선택을 한 경우에는 동적캐릭터의 기본 대상이 되는 캐릭터를 선택하는 기본 캐릭터 선택단계(S40);

상기에서 사용자가 문자 및 동적캐릭터를 수정 또는 편집을 원하는 경우에는 "A" 과정을 거치게 하여 문자 및 동적캐릭터의 데이터 베이스(10,20)를 갱신할 수 있도록 하고

전 접속에서 기 선택하였던 캐릭터 사용하는 경우 또는 기본 캐릭터를 선택한 후에는 선택한 기본 캐릭터의 구현 형태 및 구현되는 위치를 선택하는 구현 형태/위치 선택단계(S50);

상기한 구현 형태/위치 선택단계를 거친 후에는 사용자가 캐릭터를 이용하고자 하는 유형이 전자우편인지 실시간 대화인지를 선택하는 이데일/채팅 선택단계(S60);

상기의 선택이 전자우편인 경우에는 텍스트를 입력할 창과 더불어 상기 S40단계에서 선택한 기본 캐릭터를 상기 S50단계에서 선택한 구현형태와 위치에 띄우고 텍스트를 입력할 수 있도록 하는 전자우편 텍스트 입력 단계(S70);

상기에서 작성된 전자우편의 텍스트 내용과 동적캐릭터가 움직이는 속도를 다시 점검하여 동적캐릭터의 움직이는 속도를 조절할 수 있도록 하는 동작속도 조절단계(S72);

상기의 선택이 실시간 대화인 경우에는 실시간 대화창을 띄우고 상기 S50단계에서 선택한 캐릭터의 구현 형태와 위치에 캐릭터를 띄우고 텍스트를 입력하게 하는 실시간 대화 텍스트 입력 단계(S74);

전달된 전자우편을 수신자가 읽거나 실시간 대화에 의하여 입력된 문자와 연동하여 움직이는 캐릭터가 구현되는 동적캐릭터 구현단계(S80)로서 이루어진 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 6

제 5항에 있어서, 상기 이용/편집 선택단계인 S30단계는 캐릭터가 이미 구축이 되어 있거나 사용자에게 의하여 갱신이 된 캐릭터 중에서 선택하는 것으로서 송/수신자의 실제 인물(character) 또는 송/수신자가 좋아하는 연예인 등의 인물 캐릭터이거나 동물, 식물의 캐릭터, 그리고 영화, 만화 등의 주인공 등의 캐릭터이거나 이들을 변형 또는 일정부분을 변형, 확대한 인물을 그래픽화한 캐릭터이며, 선택한 기본 캐릭터는 회원 데이터 베이스에 축적되어 다음 번 접속시 이를 계속적으로 이용할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는

방법.

청구항 7

제 5항에 있어서, 상기 구현 형태/위치 선택단계인 S50단계는 수신자에게 보낼 텍스트 형태의 메시지에 있어서 메시지 페이지의 일정 부족, 메시지 페이지의 상하좌우 등의 위치와 그 위치를 고수하면서 입력되는 문자와 연동하여 캐릭터가 움직일 것인지 또는 메시지 페이지에 입력된 문자의 상부를 이동하면서 움직일 것인지를 선택하는 것임을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 8

제 5항에 있어서, 상기 동작속도 조절단계인 S72단계에서 동적캐릭터 움직임 속도를 조절하는 방법이 동적캐릭터의 움직이는 속도를 10단계로 조절할 수 있도록 하되, 기본적으로는 그 중간인 5단계가 기본(default)으로 설정되어 있는 것으로서 사용자가 작성을 완료한 전자우편을 임시로 저장을 한 후에 다시 읽어보면서 동적캐릭터의 움직이는 속도가 느린 경우에는 6 ~ 10단계로 단계를 조절하여 속도를 높이고, 동적캐릭터의 움직이는 속도가 빠른 경우에는 4 ~ 1단계로 단계를 조절하여 속도를 줄이도록 할 수 있게 하여 최적의 캐릭터 움직임을 만들어 최종적인 전자우편의 내용과 동적캐릭터의 움직임을 확정할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 9

제 5항에 있어서, 상기의 동적캐릭터 구현단계인 S80단계에서 전자우편을 수신한 자가 전자우편 텍스트 페이지의 일정부에 구성되어 있는 속도 조절 버튼으로서 캐릭터의 움직임을 빠르게 혹은 느리게 조절할 수 있도록 하는 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 10

제 1항 또는 제 5항에 있어서, 상기 문자에 연동하여 캐릭터가 움직이는 방법이 감정을 나타내는 문자를 구별하여 높은 군 데이터 베이스(10)에서 각 군에는 식별코드가 부여되어 있으며, 이와 대응하는 캐릭터 데이터 베이스(20)에서 각 캐릭터의 표정 또는 행동에 상기한 각 군과 연동하는 식별코드가 부여되어 있으므로 각 문자가 속하는 군 별로 캐릭터가 움직이게 되는 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 11

제 1항 또는 제 5항에 있어서, 상기의 전자우편을 보내고자 하는 경우에는 입력되는 수신자의 주소로 송신하게 되며 이러한 송신은 인터넷의 기본적인 통신 프로토콜인 티씨피/아이피(TCP/IP)를 이용하여 웹 서비스에 사용되는 에이치티피(HTTP), 텔넷(Telnet), 에프티피(FTP)와 메일 전송에 사용되는 에스엠티피(SMTP)를 이용한 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 12

제 1항 또는 제 5항에 있어서, 상기 캐릭터의 동적구현은 애니메이션드 지아이에프(Animated GIF), 애플릿(Applet), 플래시(Flash), 다이내믹 에이치티엠엘(Dynamic HTML)을 이용한 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 13

제 1항 또는 제 5항에 있어서, 상기 캐릭터의 이미지를 만들기 위한 그래픽이 벡터(Vector), 래스터(Raster), 비트맵(Bit Map) 등의 포맷을 이용한 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 14

제 1항 또는 제 5항에 있어서, 상기 데이터 베이스의 구축을 오라클(Oracle), 디베이스(dBASE), 디버투(DB2), 사이베이스(Sybase), 엠와이에스큐엘(mySQL), 엠에스큐엘(mSQL), 오디비씨(ODBC), 마이크 로소프트 액세스(MS Access), 에스큐엘서버(SQL Server) 또는 인포믹스(Infomix) 등의 데이터 베이스 구축 프로그램을 사용하여 데이터 베이스를 구축한 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 15

제 1항 또는 제 5항에 있어서, 상기의 인터넷 기반이 왓(WAP) 또는 엠이(ME)를 이용하는 모바일(Mobile) 인터넷인 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 16

제 1항 또는 제 5항에 있어서, 상기의 전자우편의 방식이 전자카드(E-card, Electronic card) 또는 모바일카드(M-card, Mobile card)방식인 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 17

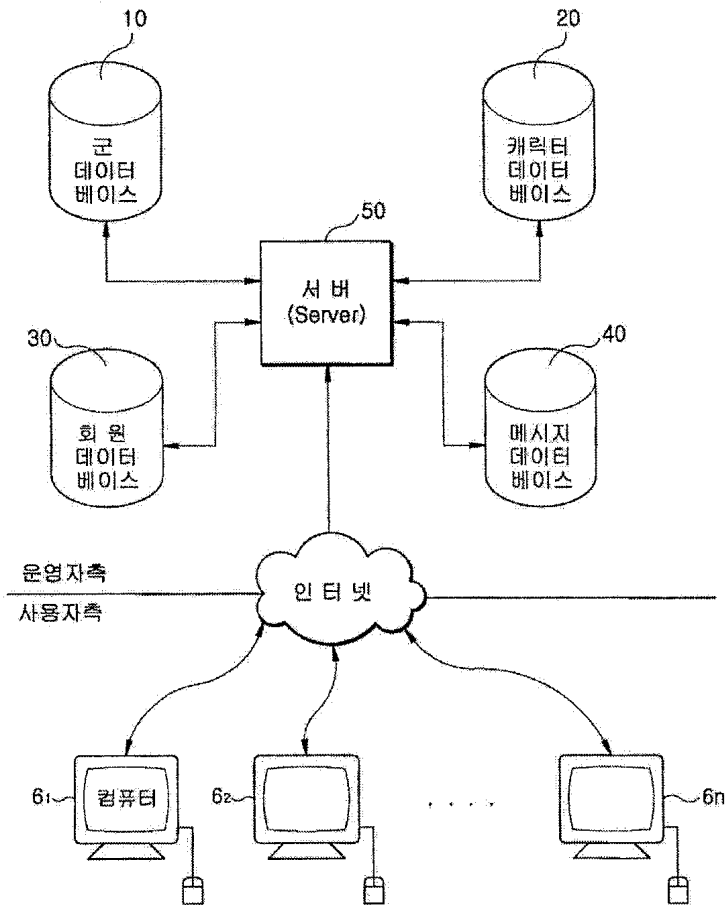
제 1항 또는 제 5항에 있어서, 상기 문자의 전송이 단문자서비스(SMS) 또는 통합메시징시스템(UMS)인 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

청구항 18

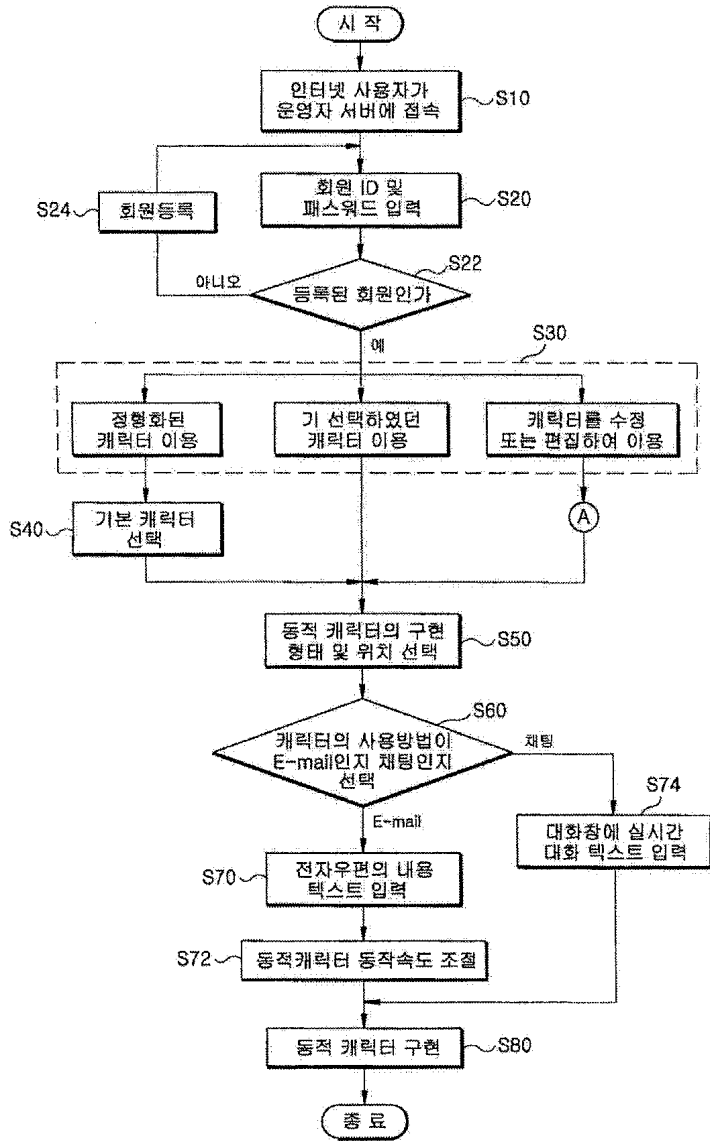
제 5항에 있어서, 상기 "A" 단계가 각 군별로 리스트가 띄워지는 리스트뷰단계(S41);
 사용자가 띄워진 리스트에서 수정 또는 편집할 군을 선택하는 군 선택단계(S42);
 선택된 군에 축적된 문자들이 띄워지는 문자 디스플레이 단계(S43);
 사용자가 띄워진 문자를 수정하거나, 새로운 문자를 추가하는 문자 수정/추가 단계(S44);
 문자의 수정 또는 추가가 완료되면 각종 캐릭터의 유형이 띄워지는 캐릭터뷰단계(S45);
 띄워진 각종 캐릭터 중에서 하나를 선택하는 수정/편집할 캐릭터 선택단계(S46); 및
 선택에 의하여 띄워진 캐릭터의 표정 또는 행동을 수정 또는 편집하는 캐릭터 수정/편집 단계(S47)로 이루어진 것을 특징으로 하는 인터넷 기반에서의 전자우편 또는 대화에 있어서 문자와 연동하는 동적캐릭터를 이용하는 방법.

도면

도면1



도면2



도면9

